Numero 1 - 1997
Club
Nintendo®
NINTENDO64
NINTENDO64
Nintendo
JETSKI
Kawasaki
Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novità Nintendo

FATELA VOI LA PUBBLICITA'!

A) VI VA BENE QUELLO DI U.A.D.R., LANCIO NEL CESTINO, CENTRO SI, CENTRO NO?

B) OPPURE, SCELTA AD OCCHI CHIUSI CON SPARPAGLIAMENTO DI VIRUS E GAME?

C) O, CON SLANCIO DI GENEROSITA' SUBLIME, VI PUBBLICHIAMO TUTTI?

Si spalancano le porte della creatività sulla Nintendo 64! Una pagina pubblicitaria pensata, disegnata, pestata, stropicciata, creata direttamente da voi che verrà pubblicata con l'adattamento al computer del nostro mitico grafico! E il criterio di scelta? Vi chiederete?

Inviare a: **CLUB NINTENDO** c/o GIG Nintendo Via Volturno, 3/12 - 50019 Sesto F.no (FI)

1° MARZO 1997. UNA DATA CHE RIMARRA' INCISA NELLA NINTENDOSTORIA. APRITE GLI OCCHI, LUBRIFICATE LE DITA, SPALANCATE LA BOCCA, STURATEVI LE ORECCHIE, ACCENDETE GLI SCHERMI, IL FUTURO E' ARRIVATO. L'N64 E' FINALMENTE A PORTATA DI JOYSTICK. LA REDAZIONE NON POTEVA LASCIARSI SFUGGIRE L'OCCASIONE ED HA CONFEZIONATO PER VOI UN NUMERO TUTTO DEDICATO AL CAPOLAVORO NINTENDO. MA NIENTE PAURA, NON CI DIMENTICHEREMO MAI DEI NOSTRI AMATI GB E SNES CHE TORNERANNO PIU' IN FORMA CHE MAI NEL PROSSIMO NUMERO!

NUMERO UNO MILLENOVECENTONOVANTASETTE

NINTENDO 64

Imperdibile, incommensurabile, inimmaginabile, impressionante... quando le parole non bastano!

RISPOSTA GIALLO

Siete mitici. Il postino ha suonato piu' di due volte. E riemergendo a fatica dalla valanga di lettere, vi diamo i risultati del "giallo"!

RUBRICHE

A.A.A. Giovani pubblicitari cercasi. Date il via alla vostra creativita' e sommergeteci di nuovo con le vostre lettere!

Club Nintendo

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: FOR. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.
Nintendo è un marchio di proprietà della Nintendo Co., Ltd. e il nome Club Nintendo è usato su espressa autorizzazione della Nintendo Co., Ltd. • Ogni riproduzione totale o parziale è vietata.
© 1997 NINTENDO CO., LTD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

LA VERA SORPRESA PASQUALE TORNA MARIO A 64 BIT

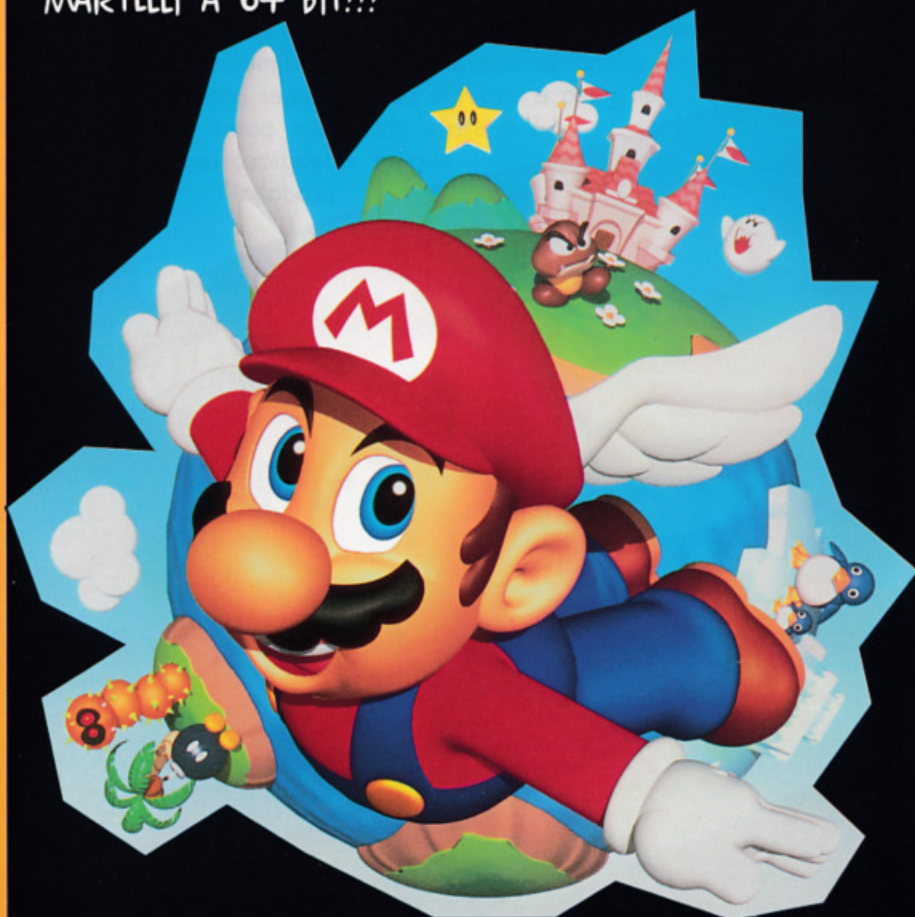
A DIRE IL VERO CI HANNO PROVATO. A SOSTITUIRE **SUPER MARIO** CON UN ALTRO PERSONAGGIO, N'INTENDO!!
MA LUI, IL PERSONAGGIO DEL TUBO, NATO FALEGNAME E RICICLATOSI IN IDRAULICO TEMPESTIVAMENTE, NON HA BATTUTO CIGLIO. E IL TENTATIVO DI SOSTITUZIONE NON GLI HA FATTO UN... BAFFO!
COSÌ, PENSA E RIPENSA, ECCOCI ARRIVATI, CONTANDO NUMERI PROGRESSIVI DA 8 A 16 A 32 (SALTATO A PIÉ PARI) ALLA CLAMOROSA USCITA NINTENDO ANCHE IN ITALIA DELLA PRE-PRE-PRE-PRE ANNUNCIATA **64 BIT**. E NATURALMENTE CON CHI?
SUPER MARIO PLEASE, BIG BEN DELL'UNIVERSO VIDEOGIOCHI. CON L'IDRAULICO
PIU' STRA-VOLGENTE,
PIU' STRAORDINARIO,
PIU' STRA-SFEGATATO,
PIU' STRA-AMATO
(E PIÙ STRAPAGATO, OVVIAMENTE, DOPO AVER RAGGIUNTO TALI LIVELLI DI POPOLARITÀ). MILIONI DI VERI CAMIONCINI DI VERI IDRAULICI GIRANO IL MONDO CON L'IMMAGINE DI SUPER MARIO ATTACCATA AL PORTELLONE POSTERIORE.
LI VEDI E... DIFFICILE RESISTERE. TORME (E TORMI) DI FANS SCATENATE E/O SCATENATI ROMPONO I TUBI DI CASA, STACCANO LE POMPE DEL GIARDINO, MANOMETTONO I CONTATORI DELL'ACQUA PUR DI POTER TELEFONARE AL PRONTO SOCCORSO IDRAULICO FRATELLI BROS.
ADESSO DIRETTAMENTE IN TRIDIMENSIONE REALE GRAZIE ALLE MERAVIGLIE TECNOLOGICHE DELLA 64 BIT GENERATION!!

VI VERRÀ INDUBBIAMENTE LA TENTAZIONE DI ALLUNGARE LA MANO E TIRAR FUORI SUPER MARIO DALLO SCHERMO, DIRETTAMENTE CON TUBI E CHIAVI INGLESI, IN BAFFI ED OSSA SCONTRINO FISCALE COMPRESO, UN IDRAULICO ONESTO E CHE PAGA LE TASSE FINO ALL'ULTIMO MALUS! VI VERRÀ LA TENTAZIONE MA... NON CEDETE. CONTINUATEA PESTARE SUI TASTI PERCHÈ IL GIOCO È ASSURDAMENTE DIVERTENTE, ASSURDAMENTE VERO, ASSURDAMENTE TATTILE.

E SE LA VOSTRA BENEAMATA CONSOLE DOVESSE INIZIARE A FARE TIC TAC, NO PROBLEM, È LA ASSURDISSIMA VERIDICITÀ DEL GIOCO CHE FA GOCCIOLARE ACQUA DAI TUBI.

MENO MALE CHE DA FALEGNAME IL MITICO SI È RICICLATO IN IDRAULICO... POTEVANO VOLARE MARTELLI A 64 BIT!!!

CARTA D'IDENTITA'

COGNOME: **BROS**
NOME: **MARIO**
CITTADINANZA: **MONDIALE**
DATA DI NASCITA: **1982**
LUOGO DI NASCITA: **GIAPPONE**
PATERNITA': **MIYAMOTO**
ATTIVITA': **IDRAULICO**
RESIDENZA: **NINTENDO**
COLORE DEGLI OCCHI: **AZZURRO**
ALTEZZA: **3 CHIAVI INGLESI**
SEGNI PARTICOLARI: **SUPER**
(COMPRESI I BAFFI A ONDE)

PREMI START

Eccoci alla fine! L'incredibile N64 è finalmente arrivato grazie a Nintendo. Ancora una volta i ragazzi di Nintendo hanno prodotto un mostro, dal momento che Nintendo 64 promette di portare i videogiochi nel prossimo secolo. Abbiamo tutta la storia della sensazionale grafica e della potenza della bestia nera, e alcune splendide immagini che ti faranno venire l'acquolina in bocca.

MEGLIO DI TUTTO IL RESTO?

Chiunque abbia visto l'N64 in azione ha dovuto ammettere che è semplicemente la consolle migliore, soprattutto per la sua capacità di produrre una grafica straordinariamente complessa combinata con i giochi migliori. Prendete per esempio il Super Mario 64. Avete un gioco che offre una sfida superiore a Yoshi's Island e a Donkey Kong Country, aggiungendo il 3D e una possibilità di movimento mozzafiato. Aggiungete a tutto questo i percorsi splendidamente strutturati e le dimensioni del gioco e capirete perchè Super Mario 64 è stato descritto come il miglior videogioco mai prodotto!

IL RESTO È STORIA

Fai tornare la memoria all'agosto del 1993. Nintendo e Silicon Graphics annunciarono che stavano lavorando sulla prima consolle a 64-bit del mondo. Il resto dell'industria del gioco rimase sorpresa, e Nintendo dichiarò che la sua nuova macchina sarebbe stata più veloce delle altre consolle. In seguito, nel marzo del 1994, Rare e Williams divennero i primi membri del Dream Team Nintendo, un gruppo selezionato di case di software responsabili dello sviluppo dei giochi della nuova consolle. Rare era già nota come creatrice della serie Donkey Kong Country, e anche la Williams aveva una storia come produttrice di Arcade.Nintendo scioccò di nuovo l'industria quando rivelò che l'N64 sarebbe stata una macchina con cartucce. La concorrenza rise. Sicuramente, le vecchie cartucce non avrebbero potuto competere con i veloci CD utilizzati dalla PlayStation o dalla Saturn. Bene, grazie al lavoro della Silicon Graphics, vennero sviluppati speciali chip GSI per tagliare i tempi di caricamento tipici dei CD, ed ogni cartuccia avrebbe avuto una memoria di 100 mega!

HAI TUTTO NEL PALMO DELLA MANO

E'uno dei migliori aspetti dell'N64 è l'introduzione del nuovo superbo controller. Nintendo ha svolto il lavoro in questo modo: il controller è perfettamente adattato alla tua mano e tutti i pulsanti sono in una posizione che ti permette di giocare con efficienza e divertimento. Diamo un'occhiata alle caratteristiche del controller.

Controller

Sarai sorpreso dalla risposta del Controller, che ti permette di effettuare movimenti precisi con ogni personaggio o veicolo. Permette ai personaggi di strisciare, camminare e correre, e rende le curve dei veicoli le più realistiche mai realizzate.

Tasto Z

T Troverai questo pulsante al centro della parte inferiore del controller. Permetterà a personaggi come Mario di effettuare salti spettacolari e balzi all'indietro, e funzionerà come lanciamissili e pulsante per azionare la telecamera in altri giochi.

Pulsanti C

I piccoli pulsanti gialli C a destra del controller cambiano il modo in cui vedi il gioco. Ti permettono anche di avvicinare la vista e controllare quello che ti circonda. E è questa abilità di cambiare l'angolazione della telecamera con il tocco di un pulsante uno degli aspetti più rivoluzionari del controller dell'N64.

Slot Controller Pak

È una fessura sul retro del controller dove sarai in grado di caricare il Controller Pak. Su questo strumento potrai salvare tutte le partite migliori e trasferire i dati per utilizzarli su altri N64.

IN PIENO CONTROLLO

Puoi anche utilizzare il controller in tre modi diversi, a seconda del tipo di gioco che stai giocando:

Posizione Super NES

La posizione originale SNES è la migliore per i giochi di combattimento a 2D, rompicapo e giochi di ruolo.

Posizione mancina

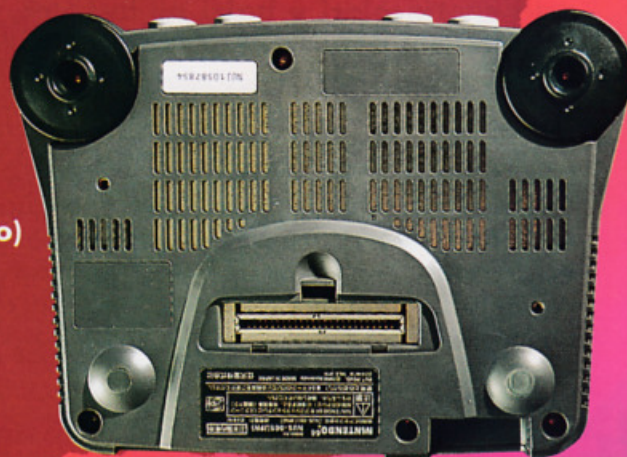
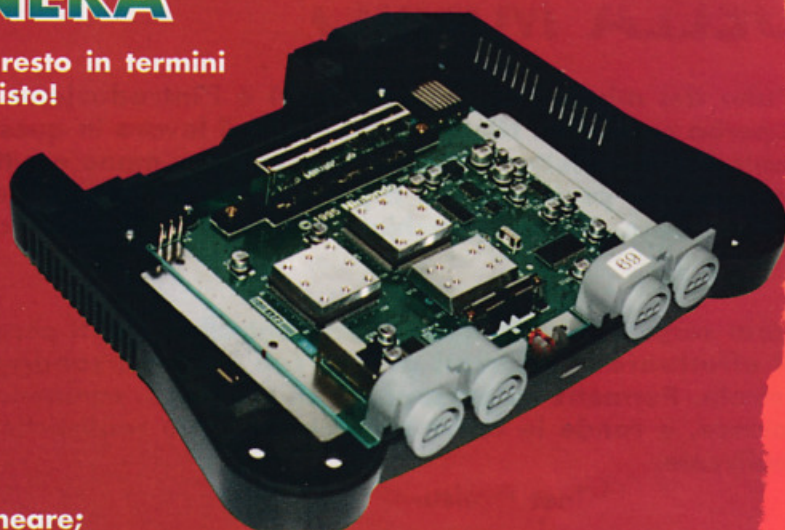
Questa presa ti permette di controllare il Controller e il tasto Z con la mano destra, utilizzando il pannello di controllo con la sinistra.

Posizione destra

Utilizzando il Controller e il tasto Z con la mano sinistra, puoi utilizzare gli altri pulsanti con la destra. La posizione migliore per giochi come Mario 64, e gare e combattimenti.

NELLA SCATOLA NERA

Quindi, come possiamo comparare l'N64 al resto in termini tecnici? Meglio di qualsiasi cosa abbiate mai visto!

DIMENSIONI	**L 260mm** **P 190mm** **H 73mm**
PESO	**1,1 kg**
CPU	**MIPS 64BIT RISC CPU** **Serie customizzata R4300**
GRAFICA PROCESSING	**Mappatura dell'ambiente;** **interpolazione filtrata Tri Lineare;** **Correzione della prospettiva**
MEMORIA	**RAMBUS D-RAM 36M bit**
MAX TRANSFER VELOCITÀ	**4500M bit/sec**
RISOLUZIONE	**256 x 224 - 640 x 480 punti**
CO-PROCESSORE	**RPC (processore combinato Suono e Disegno)**
COLORE	**32bit RGBA; 21bit uscita video**

64DD

Il 64DD è un'unità opzionale separata che ti permette di migliorare i giochi. La grande cosa delle aggiunte dell'N64 è che puoi immagazzinare grandi quantità di informazioni su disco, o anche riscrivere i dati in altre partite. Questo aggiungerà una nuova dimensione a giochi quali quelli di ruolo, dando ai giocatori l'opportunità di creare nuovi personaggi o anche cambiare il corso di un'intera partita. La data di uscita e il prezzo sono ancora da definire, ma sapremo di più durante l'anno.

N64 JOLT PACK

Una delle sorprese più grandi della fiera Shoshinkai dell'anno scorso è stata la scoperta del Jolt Pack Nintendo per N64. Sebbene non ancora completo, questo strano strumento verrà attaccato al controllo manuale dell'N64 ed è stato progettato per funzionare come unità di risposta a vibrazione per dare un avvertimento al giocatore quando accade qualcosa nel gioco. Alla fiera due giochi (Star Fox 64 e Blast Corps) vennero utilizzati con il pack e tutti sono rimasti sorpresi dalla funzionalità dell'unità. Sebbene l'effetto non faccia rizzare i capelli, è chiaro che il nuovo Jolt Pack fornisce un impatto extra normalmente riservato agli arcade, sebbene su una scala inferiore. Star Fox e Blast Corps sono i soli giochi attualmente adattabili al Jolt Pack.

CHE I GIOCHI ABBIANO INIZIO

Ecco una lista dei nuovi grandi giochi Nintendo per N64. Alcuni usciranno insieme alla macchina, come Mario 64 e PilotWings, altri seguiranno nel corso dell'anno, i restanti sono ancora in sviluppo.

Gioco	Sviluppatore
Super Mario 64	Nintendo
PilotWings 64	Paradigm/Nintendo
Wave Race 64	Nintendo
Cruisin' USA	Nintendo
Killer Instinct Gold	Rare/Nintendo
Tetrisphere	H2O/Nintendo
Shadows of the Empire	LucasArts/Nintendo
Blast Corps	Rare/Nintendo
Mortal Kombat Trilogy	Midway
NBA Hang Time	Midway
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
Body Harvest	DMA/Nintendo
Star Fox 64	Nintendo
Mario Kart 64	Nintendo
Goldeneye 007	Rare/Nintendo
Kirby's Air Ride	Nintendo
Doom 64	Midway
FIFA 64	Electronic Arts
Freak Boy	Virgin
Mission Impossible	Ocean
Robotech - Crystal Dream	Gametek
Silicon Valley	BMG Entertainment
Legend of Zelda 64	Nintendox

PilotWings 64

Super Mario 64

Mario Kart 64

Shadows of the Empire

Turok: Dinosaur Hunter

Wave Race 64

Bene, adesso hai l'intera storia della miglior consolle mai costruita. Due volte più potente della Sony PlayStation e del Sega Saturn, N64 è il sistema che porterà i videogiochi nel ventunesimo secolo. Qualsiasi cosa tu faccia, non perderlo!

Bene, eccoci! Super Mario 64, il gioco più chiacchierato degli anni novanta, è finalmente uscito. Venne presentato per la prima volta alla fiera di Shoshinkai nel 1995 e creò un pandemonio con le immagini di Mario nel nuovo mondo in 3D. Sii pronto per un assaggio di futuro mentre esploriamo il nuovo universo di Mario!

LE PRIME IMPRESSIONI

VELOCE MARIO, LA PRINCIPESSA E IN PERICOLO!

Cosa ti colpisce immediatamente è la qualità dell'animazione e dello scorrimento. È semplicemente la grafica più fluida che tu abbia mai visto, e dà a Mario una completa libertà di movimento all'interno del suo nuovo ambiente. I controlli sono incredibilmente rapidi nella risposta, e le reazioni di Mario quando salta e corre rendono il gioco immediatamente piacevole. Una volta superata la sequenza di apertura, troverai il nostro eroe intorno al castello della Principessa Daisy. È il luogo dove potrai esplorare sia l'ambiente che le possibilità di movimento di Mario, familiarizzando con le mosse più difficili di cui avrai bisogno in seguito. Questa zona aperta sarà sempre il punto di inizio a ti darà la possibilità di divertirti scalando alberi e nuotando senza troppo timore di perdere delle vite.

CONTROLLI

Dovrai sapere come controllare Mario se vorrai sopravvivere a questa avventura nuova di zecca.

CAMMINARE

Tutti i movimenti direzionali di Mario sono controllati dal Control Stick. Se spingi leggermente, Mario camminerà a velocità normale. Una pressione maggiore lo vedrà trottare, mentre se spingerai il Control Stick fino in fondo correrà!

SALTARE

Il salto normale viene attivato premendo il pulsante B, ma scoprirai che esistono molte variazioni. Se premi il grilletto Z e poi salti, Mario effettuerà uno spettacolare volteggio indietro. Altre combinazioni comprendono tuffi e scivolate.

COMBATTERE

Mario può utilizzare molti pugni e calci, ma il miglior modo per attaccare è balzare in aria e premere il grillletto Z per spedirlo a colpire l'avversario. Questa mossa può essere utilizzata anche per aprire i forzieri pieni di monete.

OK, QUESTA VOLTA HAI VINTO. AL MEGLIO DELLE TRE?

RAGGIUNGI LE STELLE

Per completare uno schema dovrai raccogliere un certo numero di stelle nascoste lungo il percorso. Di solito ci sono sette stelle in ogni livello, sebbene tu non debba raccoglierle tutte per poter passare ad altre zone. Per raccoglierle dovrai affrontare vari eventi, come battere Wan Wan, o arrivare prima di Giant Koopa in cima a una salita. Una volta raccolta una stella, verrai teletrasportato immediatamente al castello di Daisy dove potrai tornare nel mondo per cercare altre stelle o esplorare nuove zone. Per accedere a un mondo dovrai visitare le varie stanze che si affacciano sul corridoio del castello e balzare nei quadri appesi alle pareti. Alcune delle stanze sono ad accesso libero,. mentre altre richiedono un pedaggio di alcune stelle.

PENSI DI ESSERE UNA GRANDE STELLA, VERO?

NOUTARE

ARRAMPICARSI

RIMBALZARE

TRABALLARE

SCIVOLARE

STRISCIARE

In alcuni livelli ti imbatterai in piante che russano che ti attaccheranno se le svegli. Rimani fermo e premi il grilletto Z: Mario si abbasserà. Adesso usa il Control Stick tenendo premuto il grilletto Z, e il nostro eroe striscerà e supererà i cattivi, lasciandoli dormire.

NUOTARE

Quando nuoti, utilizza il pulsante B per forti colpi singoli o il pulsante A per numerosi colpi deboli. Per scendere sott'acqua premi il Control Stick in avanti, e tiralo indietro per tornare in superficie.

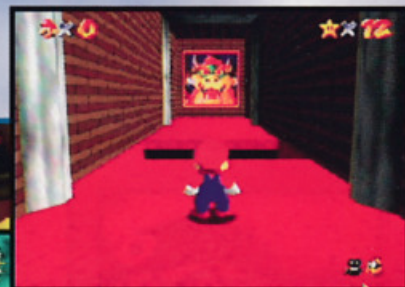
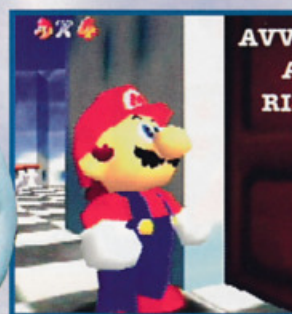
ARRAMPICARSI

Se vedi una moneta o una stella volteggiare su un albero, puoi saltare a Mario si afferrerà! Adesso premi sù sul Control Stick per salire o giù per scendere.

ECCO COSA INTENDONO PER FOLLE PAGAMENTO!

SCONFIGGI GIANT KOOPA NELLA CORSA PER RAGGIUNGERE LA CIMA DELLA MONTAGNA

VEDERE PER CREDERE

È impressionante osservare come Nintendo sia riuscita ad inserire tutte quelle possibilità di gioco insieme a una grafica spettacolare. Sembra che Shigeru Miyamoto e la sua squadra abbiano avuto la possibilità di lasciare libera la propria immaginazione adesso che Mario non è più intrappolato nel proprio mondo a due dimensioni. Adesso può correre per i campi, esplorare castelli, nuotare sott'acqua e anche volare con l'aiuto del suo speciale cappello alato! Ma non è solo Mario: anche tutti gli altri personaggi si muovono in modo così intelligente e complesso da rendere simpatico anche il più cattivo della banda di Bowser!

UN OCCHIO NEL CIELO

Oltre ai personaggi realistici e all'ambientazione dettagliata, ci sono gli spettacolari movimenti della telecamera che seguono Mario mentre tu controlli velocità e direzione. Il controller dell'N64 ti dà l'ooportunità di cambiare visuale a seconda della situazione. Se vuoi avvicinarti a Mario e guardare giù da un dirupo, o guardare sopra la sua spalla mentre si spinge su uno stretto cornicione, è essenziale utilizzare bene il pulsante giallo C. Scoprirai che i livelli sono più facili se sperimenti le angolazioni della telecamera per trovare il migliore per ogni situazione. Se cerchi di attraversare una stretta piattaforma è meglio zoomare avanti, in modo da poter vedere da sopra la spalla di Mario. Quando affronti cattivi e boss, troverai più utile la visuale normale, in modo da poter osservare tutto lo schermo.

VELOCITÀ DISTORSIVA

Dopo aver esplorato l'esterno del castello, è tempo di entrare ed iniziare l'avventura vera e propria. Una volta all'interno, ti imbatterai in un enorme corridoio con nove porte. Tutte le porte del piano terra necessitano di un certo numero di stelle per poter essere aperte. Le porte con la grande stella richiedono sempre più stelle delle altre, dal momento che di solito vedranno un confronto fra Mario e il suo arcinemico Bowser! Quando inizi la partita, potrai accedere a una sola porta, e una volta all'interno di essa vedrai un dipinto in fondo. Saltaci dentro per essere teletrasportato nel primo mondo.

OGNI DIPINTO NASCONDE UN MONDO DIVERSO.

SALTACI DENTRO PER SCOPRIRLO!

CONCLUSIONE

Bene, dopotutta l'eccitazione intorno all'uscita dell'N64, sembra che Nintendo abbia prodotto quello che prometteva da tempo: i migliori giochi per consolle con le migliori avventure di sempre. Mario è superbo nel glorioso formato a 3D, e bisogna vedere per credere alla grafica e agli sfondi sempre in movimento. Aggiungi i brillanti effetti sonori e la giocabilità e avrai quello che possiamo sicuramente definire come il miglior videogioco mai creato. Il nostro rispetto va a Nintendo, e a Shigeru Miyamoto e alla sua squadra: hanno creato un mostro!

SUONO

Il suono è un altro punto di forza. La musica dolce può non rientrare nei gusti di tutti, ma forma una parte del muro di suoni insieme a grida, ruggiti e rumori d'acqua che nascono da vari punti dello sfondo. Alcuni possono anche essere utili: fai

REVIEW NINTENDO 64

SUPER MARIO 64

INFO
- LIVELLO DIFFICOLTÀ: Da facile a davvero difficile
- PRIMO PUNTEGGIO: Trovare la seconda stella in Waterworld

CREDITS
- DA: Nintendo
- SVILUPPATO DA: Nintendo
- DISTRIBUITO DA: Linea GIG
- TIPO DI GIOCO: Azione

COMANDI
- CONTROLLO: Superbo
- S Start/Pausa
- A Salto
- B Attaccare/Raccogliere

Nintendo e Paradigm Simulations sono andati in cielo per l'uscita di Pilotwing 64, il gioco che diventerà la miglior simulazione di volo di sempre! Con la supervisione di Shigeru Myiamoto, il responsabile di Super Mario 64, Pilotwings per l'N64 ci promette i migliori paesaggi in 3D insieme a un superbo controllo del gioco e a una velocità insuperabile. Quindi, ha quello che ci vuole per unirsi a Mario nelle alte vette della classifica dei videogiochi o è destinato a non alzarsi da terra? Leggi per scoprirlo...

Sulla Grande Cima

TANTI ANNI FA

Ricordiamo tutti Pilotwing sul SNES. Quando uscì, restammo sorpresi dalla grafica e dai controlli di gioco senza rivali. Con il trascorrere degli anni, la tecnologia nei giochi è diventata sempre più sofisticata, ed è stata solo questione di tempo prima che Nintendo rielaborasse questo vecchio gioco per l'N64. Quindi "Accendi i motori" e "Usa i flap": siamo pronti per partire.

In picchiata, in picchiata, in picchiata!

Parte mancante

Il solo limite è il cielo

PILOTWINGS 64

ANDARE NELLA GIUSTA DIREZIONE

Tutti i movimenti direzionali vengono compiuti attraverso il Control Stick al centro del controller, ma cose come la velocità e l'atterraggio vengono gestiti dai pulsanti A e B. Il grilletto Z sotto il controller ha varie funzioni. Nei livelli del Girocottero puoi utilizzarlo per lanciare missili contro determinati bersagli, ma quando voli con il Deltaplano, viene utilizzato per scattare fotografie.

VOLARE IN SOLITARIO

Il gioco di base all'inizio di Pilotwings è essenzialmente lo stesso del fratello a 16-bit. Vola e atterra senza ammazzarti. Facile! Ma più avanti andrai con il gioco, più missioni dovrai compiere: atterrare in certe zone, fotografare determinati bersagli o colpire oggetti.

L'idea di base di Pilotwings 64 è molto semplice, ma la sola potenza dell'N64 rende il gioco veramente vitale. Per iniziare, la grafica deve essere vista per poterci credere. Enormi montagne incappuciate di neve possono essere sorvolate. Valli fra le colline forniscono eccellenti situazioni per mettere alla prova la precisione, e otterrai anche degli applausi se ce la farai! Ogni cosa scorre velocemente ed elegantemente, anche quando curvi velocemente o effettui una picchiata suicida, e non esiste distorsione.

IBIS

SONO LE PICCOLE COSE...

È l'attenzione per i dettagli che impressionerà più di ogni altra cosa. Volando sul mare vedrai le onde infrangersi sulla costa, le balene affiorare in superficie e piccole imbarcazioni veleggiare nella brezza. La Statua della Libertà e anche una versione alterata del Monte Rushmore sono tutte nel mondo PilotWings.

Dobbiamo anche menzionare il suono. Insieme a una dettagliata colonna sonora, il gioco presenta anche gli effetti sonori più realistici di sempre! Ascolta il suono dei missili che esplodono e il mormorio del motore del Girocottero, o i suoni della Cintura a Reazione e il frusciare dell'Deltaplano che attraversa l'aria. Tutti questi effetti sono su uno sfondo di altri suoni come distanti clacson o i gridi dei gabbiani sul mare. Tutto ciò rende questo gioco splendido per le orecchie come per gli occhi!

Osserva lo splendido tramonto su Little State Island

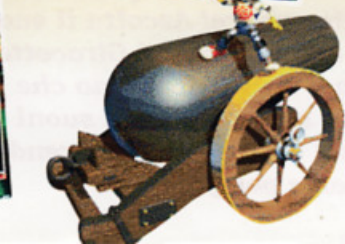
MISSIONE IMPOSSIBILE?

Sebbene le prime missioni non siano particolarmente difficili,. in seguito dovrai far ricorso a tutte le tue capacità. Ma non preoccuparti, perché prima dell'inizio di ciascuna missione c'è un'opzione per osservare una mappa che mostra il percorso più facile e la locazione di tutti i punti importanti. Inoltre, nell'angolo in alto a destra dello schermo hai una bussola per mantenere la giusta direzione e per sapere dove si trovano gli oggetti importanti.

SCOPRI I SEGRETI

Ci sono anche molti segreti da scoprire. Si possono trovare sia sparando in certi punti che arrivando a zone nascoste. Una volta trovata una delle stelle speciali, potrai gareggiare in uno dei giochi bonus. Sono superbi e comprendono gare come l'Uomo Cannone o come volare verso il sole con un paio di ali, come Icaro!

DEVI ESSERE PAZZO!

Se vuoi prenderlo sul serio, puoi cercare di portare a termine i percorsi in tempo record. O forse preferisci volare tranquillamente in giro ed osservare gli scenari, volteggiare sotto le arcate dei ponti o incontrare la morte schiantandoti sulle pareti degli edifici! In ogni modo, ci sono molti modi per divertrsi in questo gioco.

Allacciati le cinture e sistema gli occhiali! Ecco i primi tre mezzi di PilotWings:

Girocottero

È il mezzo più facile con cui iniziare, è relativamente stabile e non consuma troppo carburante. Troverai la prima missione molto facile, ma non farti illusioni. Il Girocottero è molto facile da controllare, quindi le missioni che lo riguardano diventano molto difficili negli schemi successivi.

Cintura a razzo

Uno dei mezzi originali a cui sopravvivere nella versione per SNES, i razzi della cintura vengono controllati dal joystick analogico e si può aggiungere potenza con i pulsanti A e B. Scoprirai che la Cintura a razzo è il mezzo più preciso di PilotWings, ma ciò significa che in seguito le missioni saranno molto difficili.

Deltaplano

Il mezzo più tranquillo del gioco, è anche il più difficile da controllare in certe situazioni. Dal momento che non hai nessun motore a tenerti in aria, dovrai trovare le correnti d'aria calda per alzarti. All'inizio del gioco sono abbastanza facili da vedere, ma più avanti sarà sempre più difficile individuarle.

Cerca le stelle nascoste in ogni livello

PREPARATI A RIMANERE ABBAGLIATO!

PilotWings 64 è davvero un oggetto splendido. Sarai stordito dalle sue visuali, che mettono in ombra tutti gli altri simulatori di volo. I controlli danno ottime risposte, le sensazioni che provi volando sulle montagne sono splendide e le scene scorrono con una tale velocità e perfezione che a volte dimentichi che si tratta di un gioco. Spesso ti troverai a salire e scendere con il mezzo, evitando edifici o superando montagne. Ogni volta che tornerai sullo stesso percorso, noterai ulteriori dettagli, come le onde nel mare o caratteristiche del terreno e delle rocce. Anche gli effetti sonori sono realistici, ed è splendido giocare su una macchina che ha la possibilità di produrre una grafica mozzafiato senza predere quella giocabilità chè il marchio di fabbrica Nintendo da tanti anni. Insieme a Mario 64, PilotWings è un "must" assoluto per tutti coloro che desiderano accettare la sfida.

PILOTWINGS 64

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da facile a davvero difficile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Raggiungere la III^e missione sul girocottero

CREDITS
- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Paradigm Simulations
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Simulatore di volo

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** Si
- **OPZIONI:** Difficoltà/ Scelta missione mappe

COMANDI
- **CONTROLLO:** Superbo

Start/Pausa

Motori piano/ Preparazione atterraggio

Aumentare potenza motore

Regolare visuale

L/R Zoom

Z Missili/Prendi immagine

Siamo pronti a gareggiare con la presentazione, da parte di Nintendo, della più eccitante simulazione uscita da un pò di tempo a questa parte. Resterai sorpreso dall'aspetto, dalla giocabilità e dall'eccitazione di Ware Race 64, la simulazione di gara più realistica mai creata!

CHI HA LA POTENZA?

Diciamolo: Nintendo deve essere molto sicura di N64 per pensare di sviluppare una simulazione di gara sull'acqua. Per iniziare, il solo pensiero di dover creare acqua e onde realistiche farebbe venire un gran mal di testa alla maggior parte degli sviluppatori. Ma per l'incredibile potenza del processore dell'N64, il gioco ha avuto successo in un campo nel quale altre consolle minori avevano timore anche solo al pensiero di provare. Adesso, dopo tutta l'attesa, Wave Race è finalmente arrivato... e sta per diventare un enorme successo!

ATTENZIONE ALLE BOE

Ogni gara si svolge su tre giri del percorso, con boe rosse e gialle che delimitano la zona di gara. Dovrai passare sul lato destro delle boe rosse e su quello sinistro di quelle gialle. Se ne manchi una, scoprirai che il pilota non potrà raggiungere la velocità massima, e dopo averne mancate cinque dovrai ritirarti dalla gara, con la speranza di vincere il campionato infranta.

BAGNATO E SELVAGGIO!

STUNT MODE

Perchè non metti alla prova il tuo talento anche in questa modalità di gioco? Ogni circuito può essere trasformato da pista di gara ad arena di acrobazie dove la sfida è di compiere più evoluzioni acquatiche possibile in un giro, mentre passate da speciali cerchi per guadagnare tempo.

UNA CORSA VERSO IL TRAGUARDO.

UN TUFFO DIVERTENTE!

Miles Jeter

Ayumi Stewart

WAVE RACE 64

Kawasaki JET SKI

Ryota Hayami

David Mariner

CAVALIERI DELLA TEMPESTA

Con Wave Race 64 potrai scegliere fra i quattro migliori piloti di jet sky del mondo. Ognuno di essi ha i suoi punti di forza e le proprie debolezze. Ecco le loro caratteristiche.

RYOTA HAYAMI

Hayami è il più giovane concorrente del torneo, e una buona scelta per principianti e per esperti a causa dei suoi punti di forza ben bilanciati.

AYUMI STEWART

Stewart ha la miglior partenza di tutti i concorrenti e la sua padronanza del jet sky è insuperata. È comunque la meno veloce, ed è quindi bene utilizzarla nella modalità Stunt.

MILES JETER

Questo tipo ha la miglior padronanza delle curve fra tutti i concorrenti, ma dovrai fare attenzione con l'acceleratore, perché ha la tendenza ad uscire dal percorso, caratteristica *molto* frustrante se stai vincendo una gara!

DAVID MARINER

Il grande cavaliere con il giubbotto di salvataggio innestato è il più veloce ed è molto stabile nelle collisioni e con il mare mosso. Il solo problema è che è lento alla partenza e la sua velocità in curva è abbastanza bassa.

REVIEW NINTENDO 64

WAVE RACE 64

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da medio a molto difficile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Vincere tutte le corse del livello 'facile'

CREDITS
- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Nintendo
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Corse

COMANDI
- **CONTROLLO:** Stupefacente!

S Start/Pausa

A Accellerare

B Decellerare

C Regolare visuale

L/R Non usare

Z Accellerare

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1-2
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** Infinito
- **OPZIONI:** Statistiche campioni

MODALITÀ CAMPIONATO

Il Campionato si svolge su un dato numero di gare, e il vincitore sarà quello che avrà ottenuto il maggior punteggio totale. Otterrai sette punti per una vittoria, quattro per un secondo posto, due per un terzo e uno per il resto. Ci sono otto tracciati disponibili nella modalità Campionato, ed alcuni sono disponibili solo nelle configurazioni più difficili. Ecco la nostra recensione dei percorsi.

PARCO DEI DELFINI

Si tratta essenzialmente di un percorso di allenamento, dove puoi far pratica di gara e di stunt; è presente come percorso di gara nella modalità Stunt. Attenzione ai delfini!

SPIAGGIA SOLEGGIATA

Il primo percorso della modalità Campionato non è troppo difficile, ed è stato progettato perché i giocatori facciano pratica con le curve. L'acqua non è troppo mossa e le boe sono abbastanza distanti l'una dall'altra, il che rende più facile superarle. Ma, come per il resto dei percorsi, diventa sempre più difficile con il crescere del livello di difficoltà.

BAIA DEL TRAMONTO

Un percorso bellissimo a vedersi: La gara si svolge mentre il sole tramonta su una baia pittoresca. L'aspetto tranquillo è comunque ingannevole, perché l'acqua è molto mossa e se non prendi correttamente le curve, colpirai oggetti galleggianti o ti schianterai contro muri di mattoni.

LAGO DEL DRAGO

Queste acque tranquille e pacifiche accentueranno ogni tuo movimento, quindi sii gentile nello spostamento del joystick! Verso la fine del percorso, c'è un gruppo di pali di legno che fuoriesce dall'acqua, con alcune boe fra di essi. Se non giudicherai accuratamente la linea di percorso, dai addio al Campionato!

FORTEZZA MARINA

Fai attenzione al mare mosso e agli ostacoli che popolano il percorso, dal momento che il minimo errore significa sconfitta. Proprio davanti a te, alla partenza, c'è un'enorme barriera. Se ti senti coraggioso, valle incontro e spera che un'onda ti aiuti a superarla; ma il più delle volte ti ci schianterai contro, rendendoti ridicolo di fronte agli amici.

PORTO AZZURRO

Un percorso da far rizzare i capelli che si svolge intorno alla chiglia di una grande nave. Le acque sono molto mosse, soprattutto quando sei vicino alla nave, dal momento che hanno la tendenza a spingertici contro. Una volta superato il livello di difficoltà Normale, si aprirà una scorciatoia, e nella modalità Esperto sarà la sola strada che potrai percorrere.

CITTÀ DEL TRAMONTO

Questo percorso è disponibile soltanto nelle modalità Difficile ed Esperto, e si svolge di notte attraverso le strade alluvionate di una città. In questo percorso l'acqua varia più che negli altri: in alcune zone è calma, in altre difficile da controllare. Attento alle scorciatoie sotto le barriere e alle lingue di sabbia da superare.

COSTA DEL GHIACCIAIO

La difficile corsa invernale sulla Costa del Ghiacciaio è accessibile solo nella modalità Esperto. Dovrai perfezionare la tua abilità nel manovrare il mezzo per superare gli iceberg galleggianti e le lastre di ghiaccio che infestano il percorso. Se scegli uno dei piloti più robusti, sarai in grado di superare gli iceberg senza perdere troppo tempo. Comunque, se li colpisci alla velocità massima, finirai con un terribile mal di testa!

ISOLE DEL SUD

Il miglior percorso del gioco, senza dubbio! Bè, in realtà non si tratta di un percorso: sono tre, dal momento che alla fine di ogni giro la marea cambia e il percorso diventa totalmente diverso! Ci saranno ostacoli da affrontare che nel giro successivo non saranno più nello stesso posto, e dovrai utilizzare tutti i trucchi a tua disposizione per sopravvivere!

HAI I PIEDI BAGNATI?

L'ATTESA VALE LA PENA

Wave Race 64 è semplicemente la miglior simulazione di gara mai creata. Non appena accendi il gioco, non potrai non restare impressionato dalle qualità dell'acqua e dal movimento realistico dei centauri. Le onde non hanno solamente uno scopo estetico, ma influenzano realmente il gioco. Non importa come avrai gareggiato se alla fine verrai travolto da un'enorme onda. Anche la risposta dei controlli è superba, e dopo qualche tentativo sarai in grado di correre per la vittoria nel campionato e per tentare di infrangere i record su tutti i percorsi! Anche la modalità Stunt è eccellente. e ti permette di sperimentare nuovi trucchi. Se non sei totalmente convinto della potenza dell'N64 dopo aver visto questo gioco, non lo sarai mai!

VEDI IL FUTURO

Riuscire a creare una simulazione di gara come questa è una cosa, ma utilizzare l'acqua come superficie porta questo genere di giochi in un'altra dimensione. Non abbiamo mai visto un altro gioco in cui i movimenti e l'aspetto dell'acqua erano così realistici, e la qualità del movimento dei personaggi così fenomenale. Anche se ci sono solo otto percorsi, i livelli di difficoltà faranno in modo che li percorrerai più e più volte, e l'opzione a due giocatori ti terrà occupato per anni! In breve, Wave Race 64 è un gioco fantastico che da solo fa valere l'attesa per l'N64.

VOLA IN ALTO!

DAI POTENZA!

DUE GIOCATORI

Logicamente c'è anche una modalità da due giocatori- raddoppiare l'azione con lo schermo diviso o l'opportunità di stare davanti ai tuoi avversari schizzandoli con i tuoi spruzzi.

Noi siamo di visi riguardo a cosa sia meglio, alcuni preferiscono avere un testa atesta, altri si diversono a rincorrersi – troppi pesci nel tiare?

I VINCITORI SI PRENDONO TUTTO.

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

CHE LA FORZA SIA CON TE

I ribelli sono fuggiti dal pianeta ghiacciato di Hoth e l'Impero ha iniziato a costruire una seconda Stella della Morte, ma da qualche parte fra le ombre della galassia è iniziata un'altra disperata battaglia. LucasArts si è unita a Nintendo per produrre una nuova avventura per Guerre Stellari per Nintendo 64. Unisciti a noi mentre penetriamo gli scudi difensivi e diamo un'occhiata a questo notevole gioco!

NEL BUCO NERO

Per quasi due anni, la squadra di programmatori, sviluppatori, progettisti ed artisti della LucasArts ha lavorato su uno dei primi titoli su N64. Adesso è pronto e la squadra può essere fiera del risultato. Quella che hai in mano è una classica avventura Guerre Stellari nella tradizione LucasArts, ma oltre a produrre una nuova avventura, la LucasArts ha creato un gioco a 12 livelli con cinque modalità di gioco e, più importante, un'incredibile esperienza sull'N64.

UN NUOVO CAPITOLO

Nella stessa, lontana galassia dove Luke Skywalker, Han Solo e la Principessa Leia combattono contro la tirannia dell'Impero, altri personaggi lottano per il potere, nascosti dietro le ombre del trono imperiale. I progettisti della LucasArts hanno deciso di migliorare la storia originale di Guerre Stellari esplorando il vasto mondo criminale intergalattico, che è solo stato suggerito nei film, quando Darth Vader assolda il cacciatore di taglie nell'Impero colpisce ancora. Hanno creato un'organizzazione criminale denominata Sole Nero, governata dal malvagio Principe Xizor, in diretta opposizione all'Imperatore. L'intero gioco si incentra sulla lotta di potere fra le forze imperiali di Darth Vader e la banda di tagliagole e di rinnegati di Xizor. Nel gioco interpreterai un nuovo personaggio. Dash Rendar È molto simile ad Han Solo, sebbene non scenda a compromessi. Rendar e l'amico Leebo vivevano bene ai margini della città imperiale, con il contrabbando e lavorando per vari gangster. Ma adesso Dash ha deciso di abbandonare il crimine e unirsi alle forze ribelli nella guerra contro l'Impero e il Sole Nero.

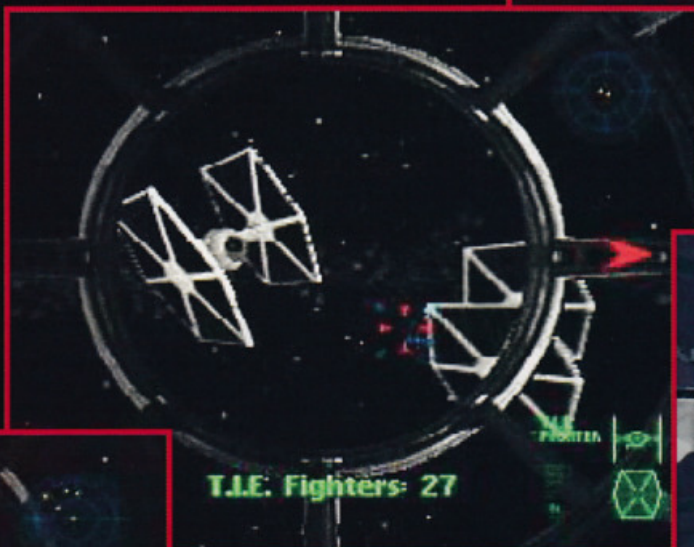
SCHEMI, MOSSE E CATTIVI

Come i precedenti giochi di Guerre Stellari per lo SNES, Shadows of the Empire ha cinque modalità diverse. All'inizio del gioco, voli su uno snow speeder sul terreno ghiacciato di Hoth mentre i walkers Imperiali e i droidi riempiono l'aria di colpi di laser. La realistica simulazione di volo offre una totale libertà di movimento all'interno di un'area di gioco di circa due miglia! C'è così tanta libertà che puoi sparare, schivare i colpi laser e evitare le enormi zampe dei giganti ATAT. Anche il livello dell'animazione è superbo. Noterai le superfici dei controlli che si spostano con lo spostarsi del tuo mezzo, e i suoni degli speeder e dei walker identici al film. L'impatto è impressionante quando colpisci un droide e voli attraverso la palla di fuoco dell'esplosione!

DA SOLO

Una volta terminato il primo pianeta, l'azione passa in soggettiva, e dovrai intraprendere una pericolosa missione in nome dell'Alleanza Ribelle, infiltrandoti in una nave imperiale. Avrai la possibilità di scegliere la visuale, potendo osservare l'ambiente come se guardassi attraverso gli occhi dell'eroe, o adottare un'angolazione da sopra la spalla che ti dà una visione più ampia della zona. Il gioco utilizza anche i pulsanti gialli C, permettendo al giocatore di scegliere anche angolazioni laterali. Anche se lo standard della grafica è spettacolare, se guardi per troppo tempo le belle immagini, puoi dire addio al tuo Wookie, perchè tutte le zone sono piene di pericoli!

NEL MILLENNIUM

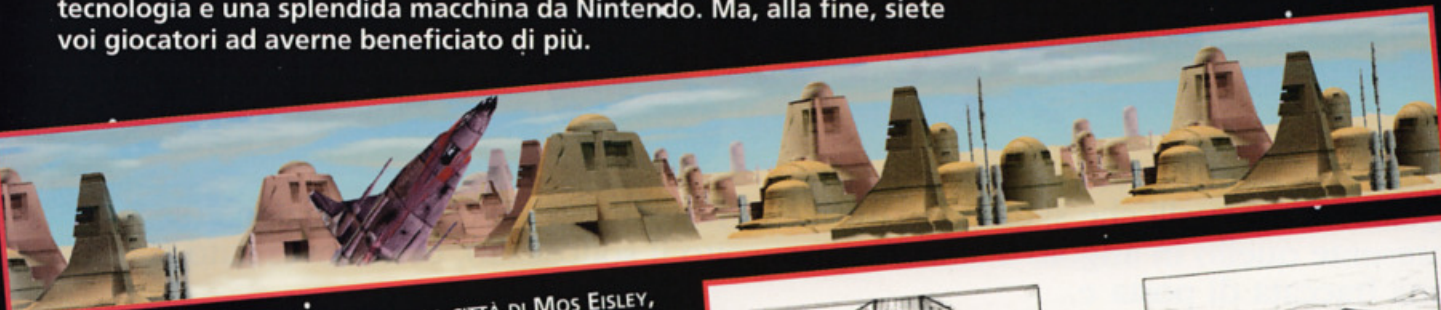
Un'altra modalità di gioco è stata presa in prestito dai giochi per SNES di Guerre Stellari e dal genere shoot'em up. Il giocatore si troverà ad utilizzare il laser della torretta di una nave tipo Millennium Falcon. Sebbene non sarai tu a far volare la nave (sarà Leebo ad ccuparsene), dovrai colpire tutto ciò che vedi utilizzando i cannoni laser. I cannoni hanno piena possibilit' di rotazione all'interno della scocca e l'azione è veloce e furiosa. In un altro livello, dovrai inseguire un contrabbandiere attraverso le strette strade di Mos Eisley su una moto speeder. Avrai anche la possibilità di uscire dal percorso normale e esplorare la città alla ricerca di una scorciatoia.

SCONFIGGI I BOSS

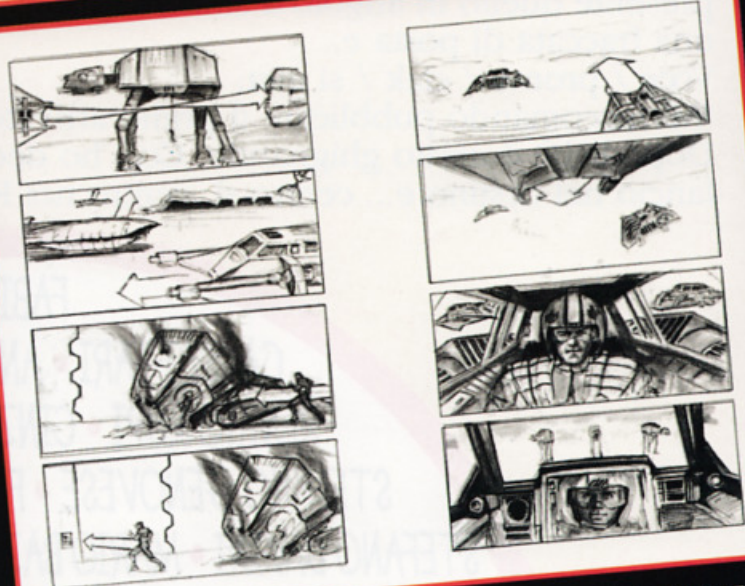
Troverai che i cattivi sono più difficili da sconfiggere in Shadows of the Empire che nei precedenti giochi di Guerre Stellari. Questo a causa della potenza superiore del Nintendo 64, che dà ai cattivi intelligenze artificiali superiori a prima. Sia che tu combatta contro l'Impero sul terreno o nello spazio, tutti i cattivi avranno la tua stessa possibilità di movimento. Potranno alterare i loro attacchi velocemente quanto te, il che rende i combattimenti una battaglia di capacità e abilità.

CONTROLLATI!

Il controller dell'N64 è lo strumento perfetto per chiunque cerchi di salvare la galassia dalla tirannia dell'Imperatore. Con il solo tocco di un pulsante puoi cambiare l'angolazione della telecamera in prima persona, sopra la spalla, o anche lasciare che sia il gioco a controllarla nella modalità Remote! Potrai anche cambiare le armi, accedere a zone segrete e interagire con un'impressionante numero di oggetti. Come personaggio principale, avrai le stesse capacità di movimento di una persona reale, e sarai in grado di strisciare lungo i corridoi, camminare, saltare, correre e anche far girare la metà superiore del tuo corpo per guardare oltre gli angoli!

ALL'INIZIO

Dopo aver creato il concetto originale del gioco, la LucasArts ha controllato tutti i sistemi di videogiochi, per rivolgersi poi a Nintendo e all'N64. Infatti, gli sviluppatori della LucasArts sono stati uno dei primi gruppi ad essere interessati alla Silicon Graphics e alle prime specifiche dell'N64. Come si è visto poi, sia la LucasArts che Nintendo hanno beneficiato da Shadows. Nintendo ha ottenuto una grande licenza e un grande gioco dalla LucasArts, mentre quest'ultima ha avuto una grande tecnologia e una splendida macchina da Nintendo. Ma, alla fine, siete voi giocatori ad averne beneficiato di più.

In Shadows of the Empire prende vita la città di Mos Eisley, l'ambientazione di uno spettacolare inseguimento con le moto speeder attraverso le strade.

Ti sei mai chiesto com'è la città imperiale? Bene, non farlo più: eccola!

Gli sketch della sceneggiatura per gli schemi iniziali di Shadows of the Empire comprendono prospettive multiple sia dall'esterno che dall'interno dello snow speeder durante la battaglia di Hoth.

Gli artisti della LucasArts hanno iniziato la costruzione delle truppe imperiali con semplici modelli. Quando sono stati aggiunti complessi dettagli, le truppe hanno preso vita!

Il buono galattico Dash Rendar aiuta l'Alleanza Ribelle nella guerra contro l'Impero! In questi schemi camminerai in un ambiente in 3D, a volte volando con l'aiuto di uno zaino a reazione.

Adesso che conosci la storia che sta dietro al gioco, la sola cosa che ti resta da fare è giocare. Shadows of the Empire uscirà insieme all'N64, e nelle immortali parole di Darth Vader il gioco è davvero impressionante

...chi è il colpevole?

Ora vi racconto come è andata.
Qualcuno di quelli che si credono furbi è arrivato al mio tavolo di redazione (se avete presente quello in angolo a sinistra quasi sotto il sottoscala), ci ha rovesciato sopra una fraccata di posta e...
Voce / pronto / ciak / si gira:
"Mi raccomando pubblicare il primo arrivato" ...Eh? Eh?
Dopodichè è uscito ghignando. Così ho deciso di utilizzare il solito metodo: lancio nel cestino e... centro sì, centro no! Risultato in ordine sparso:

Firmato UDR

FABIO CASSETTARI • ANGELO PAPADIA • RENATO LUPI • CINZIA FESTA ROVERA • STEFANO GENOVESE • FRANCESCO CAPPELLO • STEFANO DAVINI • MARIO BAZZANINI • MATTIA DORDONI • DARIO REDAELLI • GIULIO SORRENTINO • CATERINA PRETE • DANIELA LEONE • ALBERTO BIANCHI • VITTORIO CODOGNO • DANIELE RANIELI • SIMONE DA ROS • EUGENIO GHIRARDELLI • MARCO GIUNTI SIDDARHA • SIMONE ASCHIERI • ANDREA SANTONI • COSIMO ZIZZA • ROBERTA CAMA • GABRIELE FONTANAROSA • ENRICO BARBIERI • ANGELO TORTORI • GIUSEPPE SCHIRRU • GIANMARCO BELLICCI • FABRIZIO PUNZI • ALESSANDRA BETTOLA • GIOVANNI CILLO • DANIELE BRESSA • RICCARDO BATTISTINI ecc...

A L L A

GAME

BLUES BROTHERS

ZELDA

MEGA MAN

Da una piccola indagine successivamente eseguita pare che la prima lettera in assoluto sia stata quella di una tal Caterina che batte sicuramente molti altri records, leggere per credere.

Chi è il colpevole? Dopo aver passato una notte insonne tormentandomi per risolvere il giallo dell'anno, ho avuto un'illuminazione che cambierà la mia vita e che mi permetterà di diventare, finalmente, the winner, the best, the number one nel mondo dei videogames! Anche se mi ci vorrà un pò di fortuna, dato che non sono riuscita a corrompere il Cestino, ho forti speranze che la mia risposta sianesatta e che arrivi per prima. Ed ecco a voi, siori e siore, da dan... la parola chiave: AL LAVORO. Che ne dite? Vi ho sorpreso con la mia mente scaltra e acuta, col mio fine intelletto, col mio genio creativo? Se è così, ricordatevi i me e pubblicatemi, prima che l'arteio mi batta in testa (penso di essere stata la socia più vecchia, fatemi sapere se è così). Vi prego aiutatemi a realizzare il desiderio di apparire sulla mia rivista preferita. Ho più di 30 anni e vado pazza per i videogiochi, non fatemi diventare come le mie amiche che hanno l'hobby dell'uncinetto e se ne vantano!
Ciao Caterina.

UDR, megalomane unico, è stato immediatamente colpito dalle similitudini con Caterina: grande cultura, sottile sense of humor, genio creativo, fine intelletto, capacità dialettiche, bellissima scrittura e... tendenza all'"arterio" causa età. E, fiero come un pesce palla di adescare dentro le sue pagine così belle anime... si è inabissato nella brocca del the. Speriamo torni presto al suo tavolo. Anche perché UADR... dov'é sparito ????

Firmato Il Cestino

BREVE DIZIONARIO DELLE ESPRESSIONI TIPICHE DI RISOLUZIONE:

Quando l'ho letto non ci potevo credere" • "Non ci posso credere"
"Caro UDR so che è difficile da crederci ma te lo posso assicurare..."
" E incredibilmente..." • "E finalmente dopo tutte queste vacanze" • "Pare proprio che..."
"Però mi sembra un pò strano" • "Ed ecco a voi, siori e siore, da dan..." • "!!!!!!!!!!!!!"
"Prima o poi doveva succedere" • " E' incredibile!!!!!"

UADR E' ...

VIRUS

DONKEY KONG

STREET FIGHTER

TOY STORY

© M&M

PRESENTANO

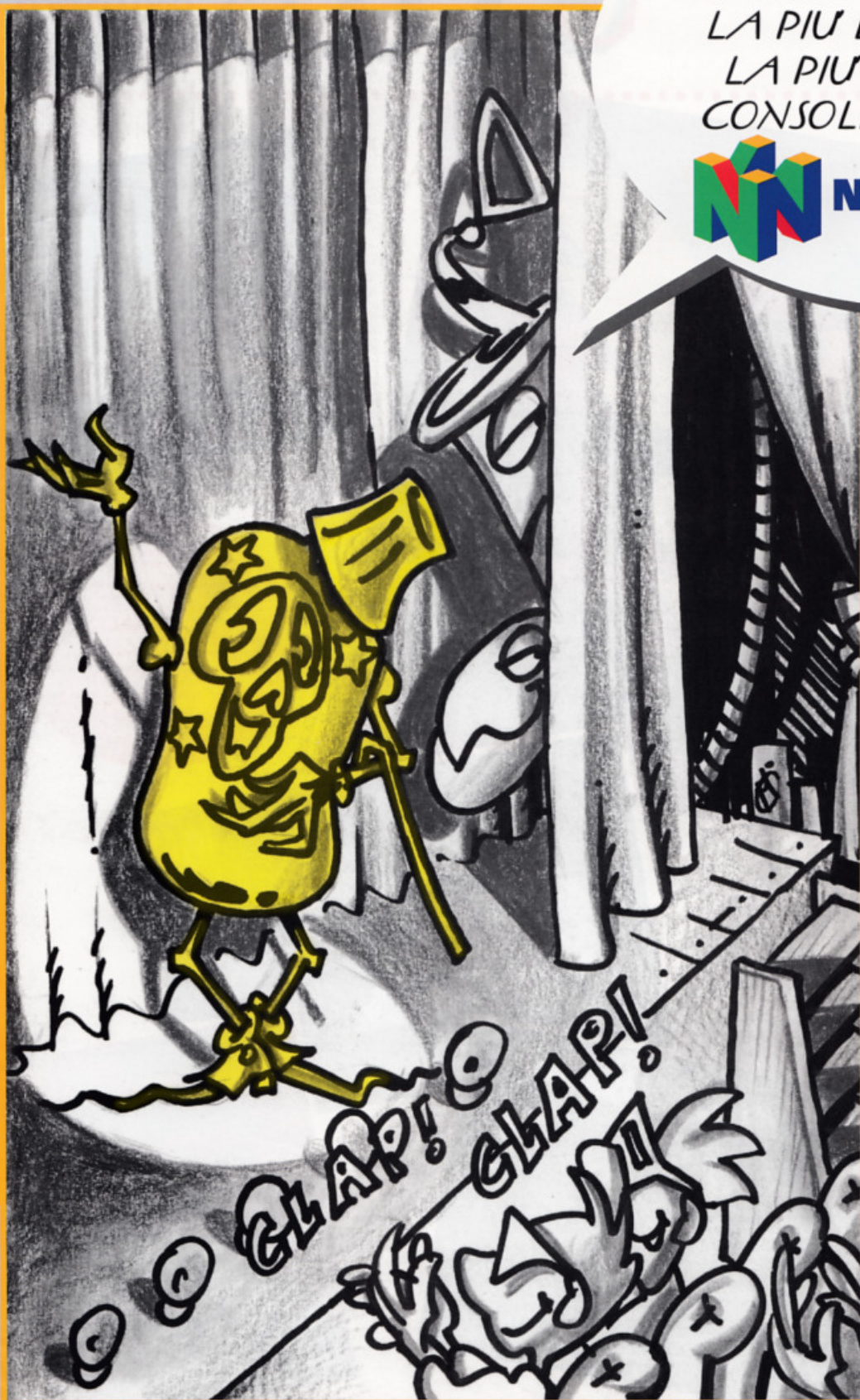
LE ANTEPRIME DI REDAZIONE! EVENTI PARTICOLARI DI FINE SECOLO!

PERCHE' TI SEMBRO AGITATO?

VIRUS, STAI CALMO!

DAL NOSTRO MITICO SERVIZIO PRONTO SUPER MARIO UNO STRAZIANTE HELP DA PARTE DI UN FOLTO GRUPPO DI NINTENDO-INGRIPPATI: A GRANDE RICHIESTA ECCO IL TRUCCO PIU' DESIDERATO PER DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Per entrare nel mondo segreto bisogna andare a destra del mondo di Meccano e girare in senso orario intorno alle quattro rocce

BANALE, NO?

NDR

La messainscena qui riportata con teatrino e applausi in diretta è stata autorizzata a seguito di formale richiesta scritta presentata da Virus e Game (Over incluso nel coperchio). I due redattori (?) non intendevano mancare all'appuntamento con la console più seducente di fine secolo. Lo spettacolo è stato registrato e sarà mandato in onda nel prossimo numero.

GIG NINTENDO POSTA CLUB

VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 OSMANNORO FIRENZE

NON ERA POSSIBILE RESISTERE. DI FRONTE AL LAVORO DI CESELLO DEL SOCIO GIUSEPPE DELLE DONNE IL CESTINO SI E' RIFIUTATO DI CESTINARE, IL POSTINO DI SPOSTARE, UADR DI TORNARE A LAVORARE E TUTTI INSIEME HANNO INIZIATO A GRIDARE: PUBBLICATELO! VIGLIACCAMENTE HO CEDUTO COSI' TUTTO IL MIO SPAZIO A QUESTO CAPOLAVORISTA DEL PENNARELLO.

FIRMATO UADR

TUTTI COLORO CHE VORRANNO ISCRIVERSI A QUESTO CLUB SCRIVANO A GIUSEPPE DELLE DONNE VIA INDIPENDENZA, 29 84091 BATTIPAGLIA (SA)

HELPISTI, SCAMBISTI, DISPERATI DI TUTTO IL NINTENDOMONDO UNITEVI. C'E' UNA RISPOSTA AD OGNI VOSTRA DOMANDA. MA NON DIMENTICATEVI DEL NOSTRO MITICO SERVIZIO PRONTO SUPER MARIO 0363/304247 LUN/MER/VEN DALLE 14.00 ALLE 18.30

HELPISTI

HELP SEMPLICE
... ma da spremicervello. Fermo da quattro mesi al quarto livello *(numero tragico eh?)* di The Fidgets per Game Boy chiede un aiutone e ci manda un suggerimento, inserire la faccia di Mario nel GB. Scrivete a **CLAUDIO POLI** via Calasdandri, 25 37050 Isola Rizza (VR)

HELP!!! AIUTO!! SOS!! Possiedo Donkey Kong Country 1 da due anni ma non riesco a superare il 94% *(Gnee, figuraccia!)*. Se c'è qualche anima buona scriva o telefoni a **FRANCESCO CAPPELLO** via Giovanni XXIII, 1 37040 Roveredo di Guà (Verona) Tel. 0442/86303. P.S. Ne approfitto per *salutare il mio amico* Gianni Bosio. Ciao Gianni!!!

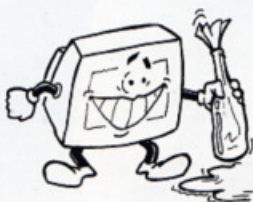
IL RECORD DELL'HELP

AIUTO!!! HELP!!! AIDEZ-MOI!!!
Dov'è il 7° labirinto nel gioco The Legend of Zelda????? Sono la bellezza di due stramaledettissimi anni che io e mio fratello ci scervelliamo!!! Scrivete, scrivete, scrivete. A chi? A **SIMONE BONCOMPAGNI** via A. Doria, 12 52100 Arezzo

UNO DEI TANTI...
Nintendoingrippati, il nuovo socio Cosimo che cerca soluzione per passare una schermata di Lolo 2 per NES. Con tutti i nostri benvenuto tra di noi eccovi l'indirizzo: **COSIMO ZIZZA** via Lasca, 68 San Marzano di San Giuseppe - 74020 Taranto

MA SE NON CI SI INGRIPPA, DOV'E' IL DIVERTIMENTO?

SCAMBISTI

OFFRO SUGGERIMENTI PER: Super Mario Bros. 3, World Cup, The Goonies II, Punch Out, Uforia e Mega Man V. E... volete essere Smoke in MK3 del Super Nintendo? Illuminazione rapida scrivendo a **STEFANO MUSOLINO** v.le Umberto Zanotti Bianco, 18 - 89018 Villa San Giovanni (RC) Tel. 0965/758080

ERRATA CORRIGE: 0341/733094 NUMERO DI TELEFONO DI LIVIO STASI

OFFRO TRUCCHI
a tutti i Nintendoingrippati per: Super Mario 1/2/3, Il Re Leone, Aladdin, Fighting Golf, Maniac Mansion, Hook, Little Nemo The Dream Moster, Mega Man 2/3, Solstice, Lolo 3, Turtles tutti rigorosamente NES. Scrivete a **GIULIO ROMAN** via Mitterhofer, 11/1 39020 Marlengo (BZ)

SONO A DISPOSIZIONE
dei blokkati di Donkey Kong Country *(perfetto incrocio con il sopracitato Francesco Cappello)*: **ALBERTO BROGGI** via Ceresa,10 ????? Pedrengo (BG) Fax 0357/665366

DISPERATI

DISPERATO!
Su gioco Game Boy non riesco a trovare la piuma di Roc, chiunque lo sappia scriva ad **ALESSANDRO STANO** via Euclide,11 43100 Parma

DISPERATISSIMA DI MANDELLO possiede il Game Boy ed il NES ma non la cassetta di Zelda 1 e Link II The Legend of Zelda per NES. Chi la aiuta a trovarle? **CRISTINA INVERNIZZI** via Lungo Cario, 26 22054 Mandello Lario (LC)

LA LEGGENDA DI ZELDA IL VERO CAPOLAVORO DELLA NINTENDOINGRIP-PATOMANIA!

DAL 1° MARZO
NINTENDO 64
Nintendo
NINTENDO 64
RESET
Nintendo
GiG ELECTRONICS
SOLO DA LINEA GIG 2 ANNI DI GARANZIA